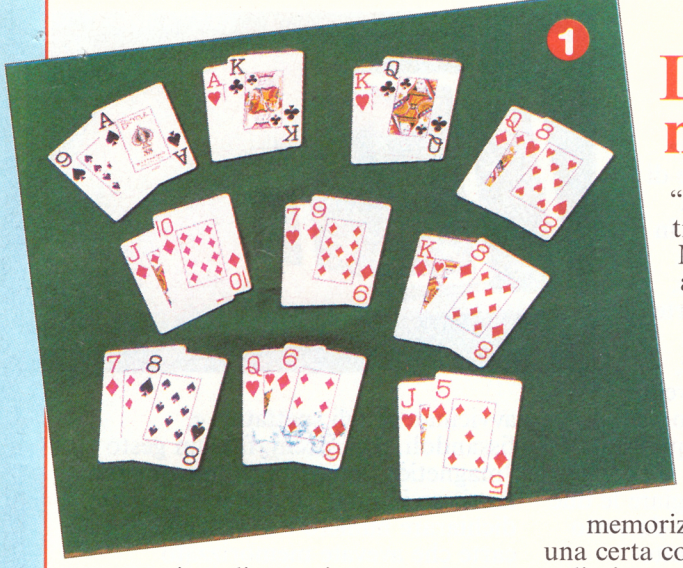
A ME LE CARTE: COSI' SARAI PROTAGONISTA DELLA SERATA

Ai veglioni di Capodanno l'ospite più gradito, che riscuote il maggior successo e riunisce attorno a sé il nucleo della festa, è quello che sa fare i giochi di prestigio. Quest'anno, grazie a STOP, il re del veglione potrai essere tu, imparando, sotto la guida del celebre mago Tony Binarelli, alcuni trucchetti semplicissimi ma di sicuro effetto. Quello che ti serve è soltanto un mazzo di carte e un po' di parlantina sciolta

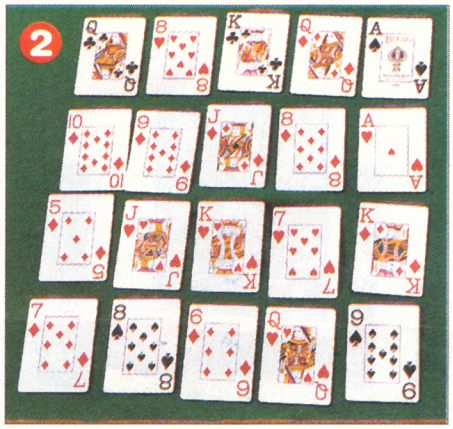
Questo è un gioco basato sull'inganno, ma sarete voi i primi a stupirvi di quanto sia facile ingannare il prossimo ubriacandolo di parole. Cominciate con il togliere da un mazzo di carte, senza farvi vedere, il 9 di cuori e il 10 di picche. Non due carte qualsiasi, proprio quelle, che vi nasconderete nel portafoglio (foto 1). Poi affrontate il vostro uditorio e affermate con aria grave che tra di loro c'è qualcuno dotato, forse inconsciamente, di poteri distruttivi. La prova? Eccola: mostrate agli spettatori il mazzo di carte, nel quale metterete in evidenza, sollevandole rispetto alle altre (foto 2), il 9 di picche e il 10 di cuori, però **senza mai nominarle**, ma richiamando l'attenzione

La formula magica



Prima di tutto imparate queste parole: Mutus Dedit Nomen Jocis. E' una frase in latino che significa poco (più o meno "Il muto ha dato il nome ai giochi"), ma è quella che vi permetterà di leggere nel pensiero degli astanti grazie alla sua particolare struttura. E' infatti costituita da cinque parole di cinque lettere, ciascuna delle quali è presente due volte: due "m", due "u" e così via, tranne la "c" e la "j". Ma anch'esse formano, agli effetti del gioco, una coppia.

Ora scegliete a caso 20 carte da un mazzo di 52. Disponetele sul tavolo a coppie, come nella foto 1 qui a sinistra, e chiedete ai presenti di scegliere e memorizzare, senza indicarvela, una certa coppia. Potrete sfidare fino a dieci avversari, a patto che ciascuno scelga una coppia diversa. In questo caso potrete anche allontarvi signorilmente, per non assistere ai loro conciliaboli.



Quando tornate, raccogliete le carte, nell'ordine che volete, ma avendo cura di non separare le coppie e ridisponetele sul tavolo come nella foto 2. Poi chiedete agli spettatori di indicare in quale o in quali file (**orizzontali**) si trovano le carte della coppia da loro scelta. In base soltanto a questa indicazione, saprete indovinare con sicurezza il loro pensiero (foto 3). Questo perché avrete disposto le coppie di carte esattamente sulle coppie di lettere della vostra formula magica che dovrete idealmente visualizzare sul tavolo, disposta come nel disegno a destra.

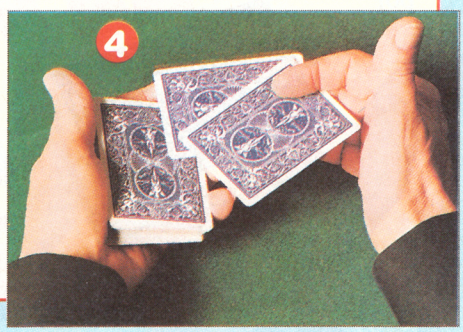
M	U	T	U	S
D	E	D	I	T
N	O	M	E	N
J	O	C	I	S

Mentre disponete le carte potete anche ripeterla: sembrerà un rito, e invece vi servirà soltanto a memorizzare la disposizione delle lettere. Le carte della prima coppia andranno sulle due "m", quelle della seconda sulle due "u" e così via. L'indicazione della o delle linee orizzontali identificherà una e una sola coppia di carte, che sarà quella pensata dallo spettatore-cavia. Applausi.

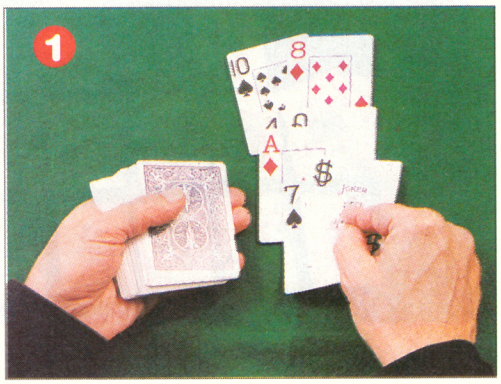
La rossa e la nera

Date il mazzo alla vittima designata, il presunto distruttore, e fateglielo mischiare a lungo. Spiegherete intanto che le due carte incriminate, il 9 di cuori e il 10 di picche, grazie ai suoi poteri, stanno sparendo. E vi sarà facile dimostrarlo, dato che giacciono ben custodite nelle vostre tasche. Questo vi offrirà l'occasione per chiudere il gioco con un ulteriore colpo di scena. I poteri del distruttore sono niente rispetto ai vostri di creatore, potrete annunciare, mentre estrarrete dal borsellino le due carte che tutti sono convinti di aver visto sparire. Il segreto consiste soltanto nel convincere l'uditorio a prestare più attenzione alle proprie orecchie che ai propri occhi, più a ciò che direte che a quello che stanno vedendo.

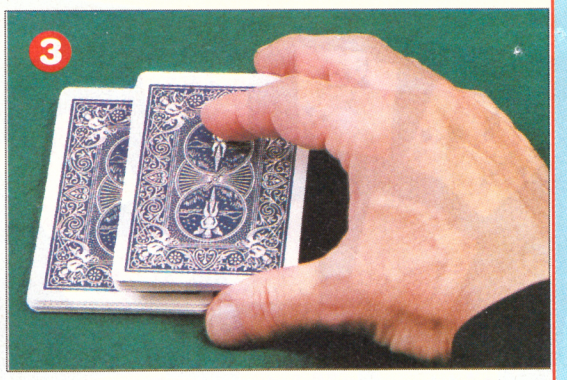
con sicurezza, hanno visto chiaramente nel mazzo. Non è vero, naturalmente, ma nessuno si accorgerà che avete invertito, nel vostro discorsetto, valori e semi. su di loro definendole semplicemente "una carta rossa e una carta nera". Prendetele, abbassando il mazzo in modo che non si vedano più (foto 3), e rimettetele con le altre (foto 4). Solo a questo punto comincerete a parlare di 9 di cuori e 10 di picche, che tutti gli spettatori, direte



Lettura del pensiero



Vi basterà guardare negli occhi due spettatori per indovinare numero e seme della carta che tengono in mano senza lasciarvela vedere. Non sarà necessario leggere nel pensiero: vi basterà seguire queste istruzioni.
Fate mischiare bene un qualsiasi mazzo di carte.
Ripreso il mazzo distribuite sul tavolo le carte su due mucchietti con la faccia verso l'alto. Osservate bene e tenete a mente le prime due carte (nell'esempio della foto 1, il dieci di picche e l'otto di quadri).
Dopo aver preso nota mentalmente di queste carte, girate la testa da un lato, come per non vedere, e pregate uno spettatore di fermare, con la parola "alt", la distribuzione in un qualsiasi momento.
All'alt dello spettatore, mettete da parte le carte che vi sono rimaste in mano, sistemate bene, voltandole col dorso verso l'alto, le carte che erano sul tavolo e fate tagliare questo mazzetto (foto 2).
Con la scusa di pareggiare le due metà (foto 3), spostate da sotto qualche carta da un mazzetto all'altro e, infine, posate la prima carta del mazzetto di sinistra (una delle due note) su quello di destra (foto 4).
Allontanatevi dal tavolo, pregando gli spettatori di prendere visione delle prime due carte e di reinserirle tra le altre.
Al termine di tali operazioni, avvicinatevi agli spettatori e, fissandoli negli occhi, fate un gesto "magnetico" come tutti immaginano facciano i grandi maghi. Ora potrete dichiarare numero e seme delle due carte che avevate memorizzato all'inizio del gioco: sembrerà un vero e proprio esperimento di telepatia.



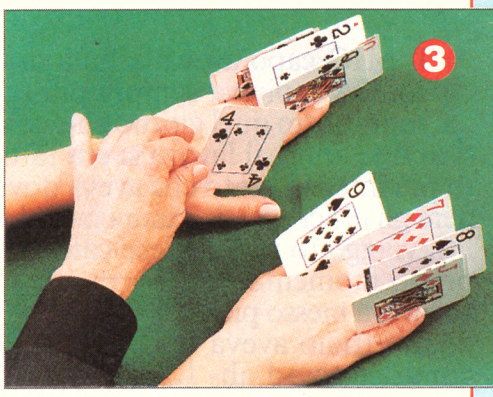
Prodigi a catena

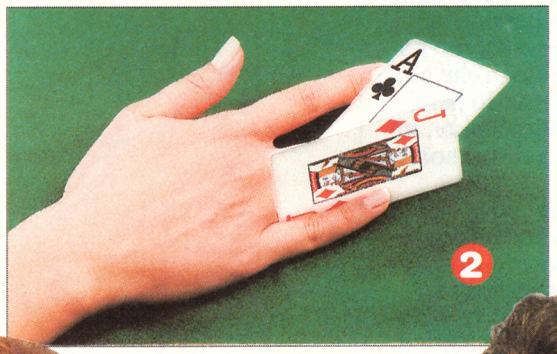
Ecco un altro gioco che vi consentirà di passare per indovini. Dopo aver mischiato il mazzo, lo poserete sul palmo della vostra mano (foto1), invitando uno spettatore a tagliarlo; poi disponete i due mazzetti come nella foto 2.
A questo punto guarderete la prima carta del mazzetto che vi è più vicino, invitando lo spettatore a fare altrettanto con l'altro (foto 3) e istantaneamente nominerete la carta che il pubblico sta guardando.
Ricomponete il mazzo, fate alzare nuovamente e ripetete il gioco, quante volte volete.
Infatti, nel mischiare il mazzo, avrete dato uno sguardo alla prima carta (nell'esempio della foto 4, il tre di cuori). E' evidente che lo spettatore prenderà visione (di nuovo la foto 3) della carta da voi precedentemente vista (il tre di cuori).
Contemporaneamente voi potrete vedere un'altra carta (nell'esempio l'otto di fiori).
Nominate la carta adocchiata mentre mischiate, riunite le carte ponendo, su quello dello spettatore, il vostro mazzetto, e ricominciate tutto da capo, nominando ora l'altra carta vista precedentemente.
Chiaramente il gioco può continuare all'infinito, ma tre o quattro volte sono più che sufficienti per convincere il pubblico delle vostre facoltà.

Sonata per piano

I vostri amici non crederanno ai loro occhi: siete capaci di spostare una carta da un mucchietto all'altro senza toccare niente! Le carte, qui, sono soltanto un accessorio: il vero giochetto lo farete con le parole. E anche stavolta l'uditorio si lascerà ingannare. Invitate uno dei presenti a posare le mani sul tavolo, come se stesse suonando il pianoforte (foto 1) e infilategli due carte tra mignolo e anulare destro (foto 2), evidenziando, a parole, che gli state mettendo tra le dita **"una coppia"** di carte. Lo stesso farete per tutte le altre dita delle due mani, sempre parlando di **"coppie"**, tranne tra pollice e indice della mano sinistra, dove metterete una carta singola (foto 3), facendolo ben notare agli spettatori.

Ora togliete tutte le carte, tranne quella singola, dalle mani dello spettatore-assistente e formate due mucchietti sul tavolo dividendo le due carte di ciascuna coppia. Quando, dopo quest'operazione, affermerete di avere accumulato due mucchietti di carte pari, nessuno avrà niente da obiettare, anche se in realtà è vero il contrario, perché i due mucchietti sono formati da sette carte ciascuno. E' giunto il momento della grande magia: prendete dalle mani dell'assistente anche la carta singola, mettetela su uno dei due mucchietti, che con quest'operazione, come avrete modo di spiegare al pubblico, diventerà dispari. Adesso un po' di messinscena: con parole misteriose e gesti cabalistici convincerete una carta a spostarsi dal mucchietto dispari a quello pari. Contare per credere. In realtà il mucchietto pari era pari e l'altro era dispari fin da quando avete inserito l'ultima carta singola, ma la situazione era esattamente contraria a quella che avevate indotto gli spettatori a credere.





Tony Binarelli, qui con la sua assistente Meri Arduini, è un noto illusionista e soprattutto è uno dei più abili manipolatori di carte del mondo: le sue mani sostituiscono quelle degli attori quando nei film sono previste scene di gioco d'azzardo.